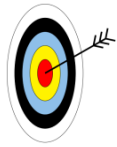




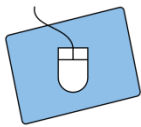
AB 3b: Supermarkt



In dieser Welt hilft ihr Dotty  und Gran  bei ihrem Einkauf. Dotty hat ihren Einkaufszettel vergessen und bekommt nun von Gran die einzelnen Artikel per Nachricht geschickt.

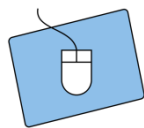
Ihr übt hier also..


- × eine Nachricht zu empfangen und darauf zu reagieren.
- × **wiederhole**-Blöcke und **falls**-Blöcke zu benutzen.



Klickt auf  und dann auf **Öffnen**. Wählt das Projekt **Supermarkt** aus.

Wenn ihr die **Leertaste** drückt, benachrichtigt Gran Dotty. Dotty geht dann an den Startpunkt. Ihr sollt jetzt Dottys **Einkauf** programmieren.



Programmiert Dottys  Einkauf. Sie soll sich zu den gesuchten Artikeln bewegen. Außerdem soll sie Gran Bescheid geben, wenn sie bei dem Artikel angekommen ist.

- × Der Einkauf soll starten, wenn die **grüne Fahne** angeklickt wird.
- × Danach soll Dotty Grans Nachricht lesen: **leseGransNachricht** [1]
Der Zufall entscheidet, welchen Artikel Gran Dotty in der Nachricht sendet.
- × Damit Dotty auf die Nachricht reagiert, braucht ihr **falls**-Blöcke.
Ein Fall könnte so aussehen:
Falls Dotty **Brot empfängt**,
dann **geht sie zu dem Brot**.
- × Dotty kennt sich im Supermarkt gut aus. Mit dem Block **gehe zu zufällige Position** [2]
geht sie direkt zu den Waren.
- × Anschließend soll Dotty Gran eine Nachricht mit dem gekauften Artikel senden:
benachrichtige Gran [3].

Tipps findet
ihr im **roten**
Kasten auf der
nächsten Seite.

Um nicht jedes Mal, wenn Gran einen neuen Artikel möchte, alle Fälle zu bauen, könnt ihr den **wiederhole**-Block nutzen.



AB 3b: Supermarkt

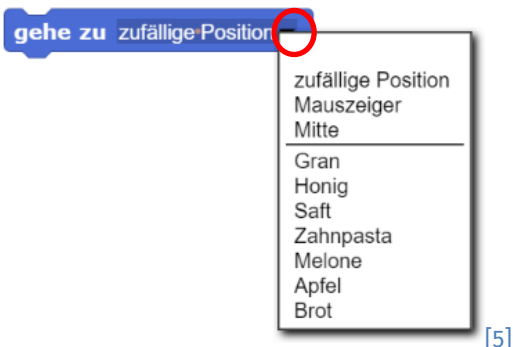


Falls-Abfrage

Der **falls**-Block funktioniert für alle Artikel gleich. Hier seht ihr ein Beispiel für das Brot:



Zu den Artikeln gehen



Wenn ihr den kleinen **Pfeil** anklickt, zeigen sich die Artikel.

Wiederholung

Um nicht jedes Mal alle Fälle zu bauen, wenn Gran einen neuen Artikel will, könnt ihr den **wiederhole**-Block nutzen. Er sollte alle Blöcke deines Programms umschließen.



Gran möchte 6 Artikel haben.



Alle Einkäufe erledigt? Super!

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 6 – Quelle: Screenshot der Programmierumgebung Snap, (<http://snap.berkeley.edu/>), GNU Affero General Public License (<https://www.gnu.org/licenses/agpl-3.0>), erstellt am: 23.02.2022

 ,  ,  ,  ,  ,  – Quelle: InfoSphere-Team